BoxSoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.BoxSoft.com to remove this watermark

NES-JN-FRG

HOW TO PLAY

TAITO®

Ⓣ

TAITO®

TAITO CORPORATION

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

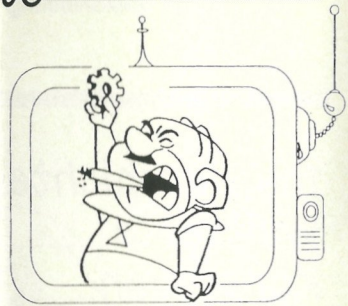
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Danke, daß du THE JETSONS für Dein NES gekauft hast. Wir schlagen vor, daß Du diese Spielanleitung durchliest, bevor Du beginnst zu spielen.

Inhalf

Die Geschichte ____ 4
Weltkarte ____ 5
Kontrollen ____ 6
Spielbildschirm ____ 7
Spielfiguren ____ 8
Gegenstände ____ 10
Verteidigungen ____ 12

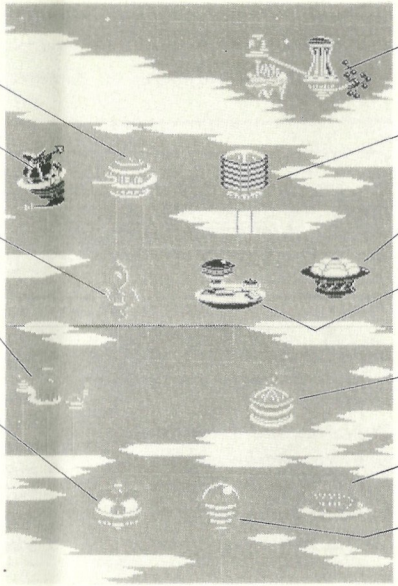
Die Geschichte



George Jetson, ein Digital-Index-Operator bei Spacely Sprockets, hielt eines Tages einen kurzen Büroschlaf, als plötzlich sein Boß Mr. Spacely hereinstürzte. „Wach auf, George!" rief Mr. Spacely. „Die Cogswell Cogs sind wieder am Werk! Diesmal befinden sie sich auf dem Planeten M38. Sie zerstören den ganzen Planeten, indem sie Erz abbauen, um ihre Zahnräder herzustellen.

Sie behandeln die Bewohner auch nicht gut. Außerdem verdienen sie damit viel zuviel Geld! Es ist an der Zeit, daß Du die Cogswell Cogs findest, die Produktion anhältst und den Planeten mit seinen Menschen rettest!" Georg, der nun vollkommen wach war, begann zu planen. Er mußte Jane, Judy, Elroy, Astro und Rosie den Roboter finden. Er weiß, daß sie sehr ärgerlich sein werden, daß die Cogswell Cogs den Planeten M38 zerstören und die Leute dort ausbeuten. Sie werden ihm alle Dinge verschaffen, die er braucht, um durch 12 Stufen zu marschieren und die Feinde zu besiegen, die Cogswell ihm in den Weg stellen wird, um ihn zu stoppen. George verwendet Schachteln, Sterne, Powerpacks, ferngesteuerte Verteidigung, magnetische Stiefel und sogar ein Jetboard in seiner Mission, um die Cogswell Cogs zu stoppen!

Weltkarte


Minenfabrik
Cogswells Büro
Rockkonzert Halle
Zu Hause
Cosmo World
Spaceball Stadion
Hochofen
Fabrik
Traumland
Sporthalle
Verpackungsfabrik
Botanischer Garten

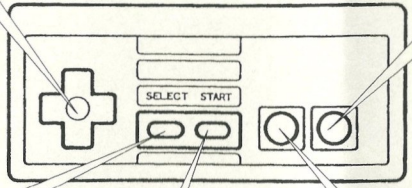
Kontrollen

Steuerkreuz

Damit kannst Du Dich nach links oder rechts bewegen oder springen, oder durch die Verteidigungsmöglichkeiten scrollen.

Knopf A

Verwende Knopf A, um George springen zu lassen. Er muß springen, um Gegenstände zu erreichen, die hoch oben sind. Drücke Knopf A und dann Knopf B.



Select

Wird im Spiel nicht verwendet.

Start

Beginnt das Spiel und ermöglicht eine Pause. Aktiviert auch den Fernbedienungs-Verteidigungsbildschirm. Verwende Start auch, um eine Verteidigung zu wählen.

Knopf B

Drücke Knopf B, um Gegenstände aufzusammeln. Dann drücke wieder B, um sie zu werfen. Verwende B und das Steuerkreuz, damit George nach rechts, links oder oben werfen kann.

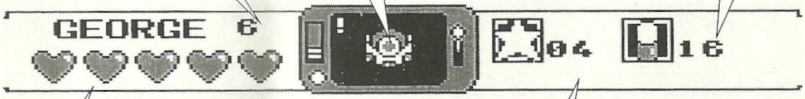
Spielbildschirm

Der Spielbildschirm scrollt nach links, rechts, oben und unten, wenn George nach den Cogswell Cogs sucht. Unten auf dem Spielbildschirm kannst Du den momentanen Zustand von George sehen. Die hier angezeigten Informationen können Dir im Spiel weiterhelfen.

Zeigt die Anzahl der Leben an. Du beginnst mit 3.

Zeigt die ferngesteuerten Verteidigungen an, die George zur Verfügung stehen.

Zeigt die Anzahl der gesamelten Powerpacks an, um die Verteidigungen zu betreiben.



Zeigt die Gesundheit von George und seine Energie an.

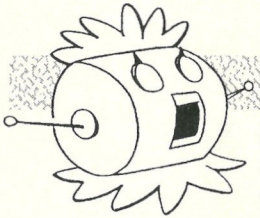
Zeigt die Anzahl der gesammelten Sterne.

Spielfiguren

George Jetson, der Held des Raumzeitalters, muß die Cogswell Cogs davon abhalten, Erz auf M38 abzubauen. Er ist von seiner treuen Familie abhängig, die ihm nützliche Gegenstände übergibt. George verwendet auch Verteidigungen, um seine Feinde zu besiegen und durch die 12 Stufen zu gelangen, um dann mit Cogswell zusammenzutreffen.

George

George trägt immer ein Jetpack. In einigen Runden funktioniert dieses Jetpack als Powerverstärker für seine Sprünge. Er muß die Fernbedienung besitzen, um die ferngesteuerten Verteidigungen zu benutzen. Wenn George Elroy, Judy, Jane und Rosie den Roboter findet, geben sie ihm hilfreiche Gegenstände. Der Endkampf mit Cogswell liegt aber ganz allein bei George!



Rosie der Roboter

Rosie der Roboter hat gute Ratschläge für George. Sie erklärt ihm, wie die Schalter funktionieren und gibt auch andere Hinweise. Wenn Du an Rosie vorbei möchtest, drücke den Start Knopf. Un zu ihrem nächsten Vorschlag zu kommen, drücke Knopf A.

Astro

Astro hat die Fernbedienung, die George für seine Verteidigung braucht. Suche ihn in der Sporthalle!

Elroy

Elroy übt Spaceball im Stadion. Seine magnetischen Stiefel geben George großen Auftrieb!

Jane

Jane hat für George Maximum Powerpacks vorbereitet. Sie geben ihm lange Energie!

Judy

Wie immer ist Judy in einem Röckkonzert. Sie borgt ihrem alten Vater ein Jetboard, damit er fürs schnelle Fliegen gerüstet ist!

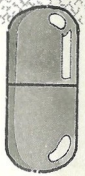
Gegenstände

Wenn George eine Schachtel aufsammelt oder einen Feind besiegt, kann ein spezieller Gegenstand erscheinen. Er sollte diese Dinge einsammeln, wenn es möglich ist. Um die Cogswell Cogs in einem Stück zu erreichen und ihrem schrecklichen Geschäft ein Ende zu setzen, benötigt George jede Hilfe, die er bekommen kan.

Sterne

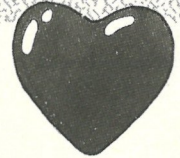
Sammle 10 Sterne, um ein Extraleben zu bekommen. Sterne können in einer Schachtel sein, oder erscheinen, wenn ein Feind besiegt wurde.

Powerpacks



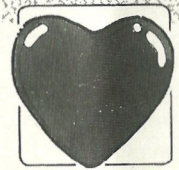
Powerpacks werden benötigt, um Georges Verteidigungen znzutreiben. Er muß immer einen großen Vorrat dabeihaben.

Kleines Herz



Jedes kleine Herz, das George einsammelt, füllt ein Herz auf der Gesundheitsanzeige auf. Suche überall nach ihnen!

Großes Herz



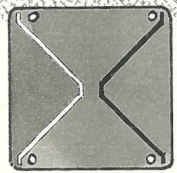
Ein großes Herz gibt George ein zusätzliches Herz auf seiner Gesundheitsanzeige. George beginnt mit 3 Herzen und kann bist zu 5 dazuverdienen.

One Up

Wenn Du Georges Gesicht in einer Schachtel siehst, sammle es ein, um ein Zusatzleben zu erhalten.

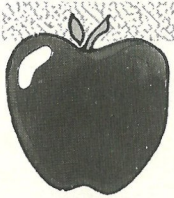
Schalter

Schalter aktivieren eine Anzahl an Dingen, von Zahnrädern und beweglichen Plattformen bis zu Lichtern und sogar der Schwerkraft.



Schachteln

Schachteln können überall gefunden werden und sind nützlich, um Feinde zu besiegen. Hebe sie auf und wirf sie dann.

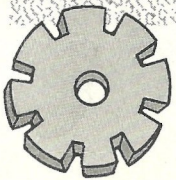


Apfel

Im Botanischen Garten findest Du Äpfel, die man dazu verwendet zahlreiche Feinde abzuwehren.

Erz

Erzklumpen kann man aufheben und auf Feinde werfen.

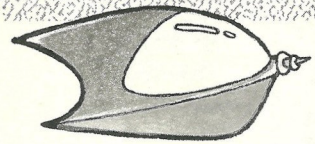


Zahnräder

Habe Zahnräder auf und wird sie, um eine ganze Reihe von Feinden auszuschalten.

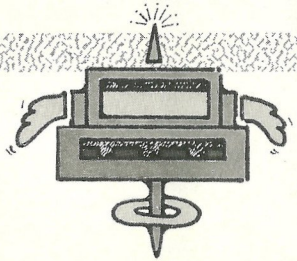
Verteidigungen

Dies sind die speziellen ferngesteuerten Verteidigungen. Der Gleiter und das Blinklicht brauchen eine bestimmte Anzahl an Powerpacks. Alle anderen ferngesteuerten Verteidigungen entleeren dauernd Deine Powerpacks, während Du sie gerade verwendest. Um eine Verteidigung auszuschalten, drücke Start und scrolle durch die Verteidigungen, bis ein leerer Platz auftaucht, dann drücke wieder Start.



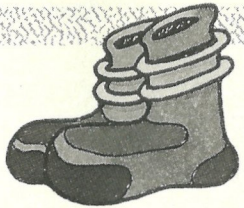
Gleiter

Der Gleiter hängt über dem Kopf von George, bis ein Feind erscheint. Drücke B und er fliegt weg und besiegt den Feind. Das ist eine sehr nützliche Verteidigung aber sie benötigt 5 Powerpacks, also setze sie weise ein.



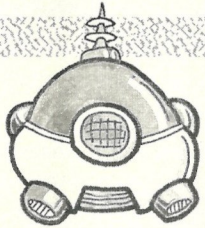
Schild

George kann sich vor seinen Feinden abschirmen, aber er kann sie nicht damit besiegen. Der ferngesteuerte Schild verbraucht 20 Powerpacks, also denke daran, ihn auszuschalten, wenn Du ihn nicht mehr benötigst.



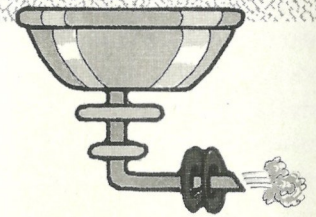
Magnetische Stiefel

Die magnetischen Stiefel ermöglichen es George, auf der Decke zu gehen und Hindernisse zu umgehen. Wähle die Stiefel, dann drücke Knopf A, um nach oben zu springen, dann drücke Knopf B, um George umzudrehen. Er hängt dann vor der Decke. Aber auch sie verbrauchen Powerpacks.



Blinklicht

Ein Blinklicht sendet automatisch einen elektronischen Strahl aus, wenn es gewählt wird. Es überwältigt alle Feinde auf dem Bildschirm. Jedes Blinklicht verbraucht 10 Powerpacks, also hebe es für einen Zeitpunkt auf, wenn Du wirklich in Schwierigkeiten steckst!



Jetboard

Damit kannst Du über Gebiete fliefen, die man nicht zu Fuß überqueren kann. Sieh in die gewünschte Richtung und wähle das Jetboard. Wenn es erscheint, springe einfach drauf! Aber Achtung, es verbraucht auch Energie!

MEMO

! WARNUNG !

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System™ (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Gerätes kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Gerätes.

STADLBAUER MARKETING + VERTRIB GES. M. B. H.
A-5027 Salzburg, Austria Postfach 83, Magazinstraße 4

WALDMEIER AG CH-4052 BASEL

Printed in Japan